Manuel d'utilisation

3-6 ans

MON ORDI CHAMPION

© Disney/Pixar; Hudson Hornet™; FIAT™; Chevrolet®; ©Volkswagen AG; Jeep®

Visitez le site Internet : disney.com/cars

© 2011 VTech
© Disney / Pixar
Imprimé en Chine.
91-002573-000㊟

Chers parents,

*Chez **VTech®**, nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à entretenir et à renforcer leur désir d'apprendre.*

*Toute la technologie et le sens de la pédagogie **VTech®** sont mis au service de la connaissance pour faciliter la découverte des lettres, des mots, des chiffres…*

*Chez **VTech®**, nous nous engageons à tout faire pour que les enfants grandissent dans les meilleures conditions et abordent l'avenir sereinement.*

Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative.

L'équipe VTech

Pour en savoir plus : www.vtech-jouets.com

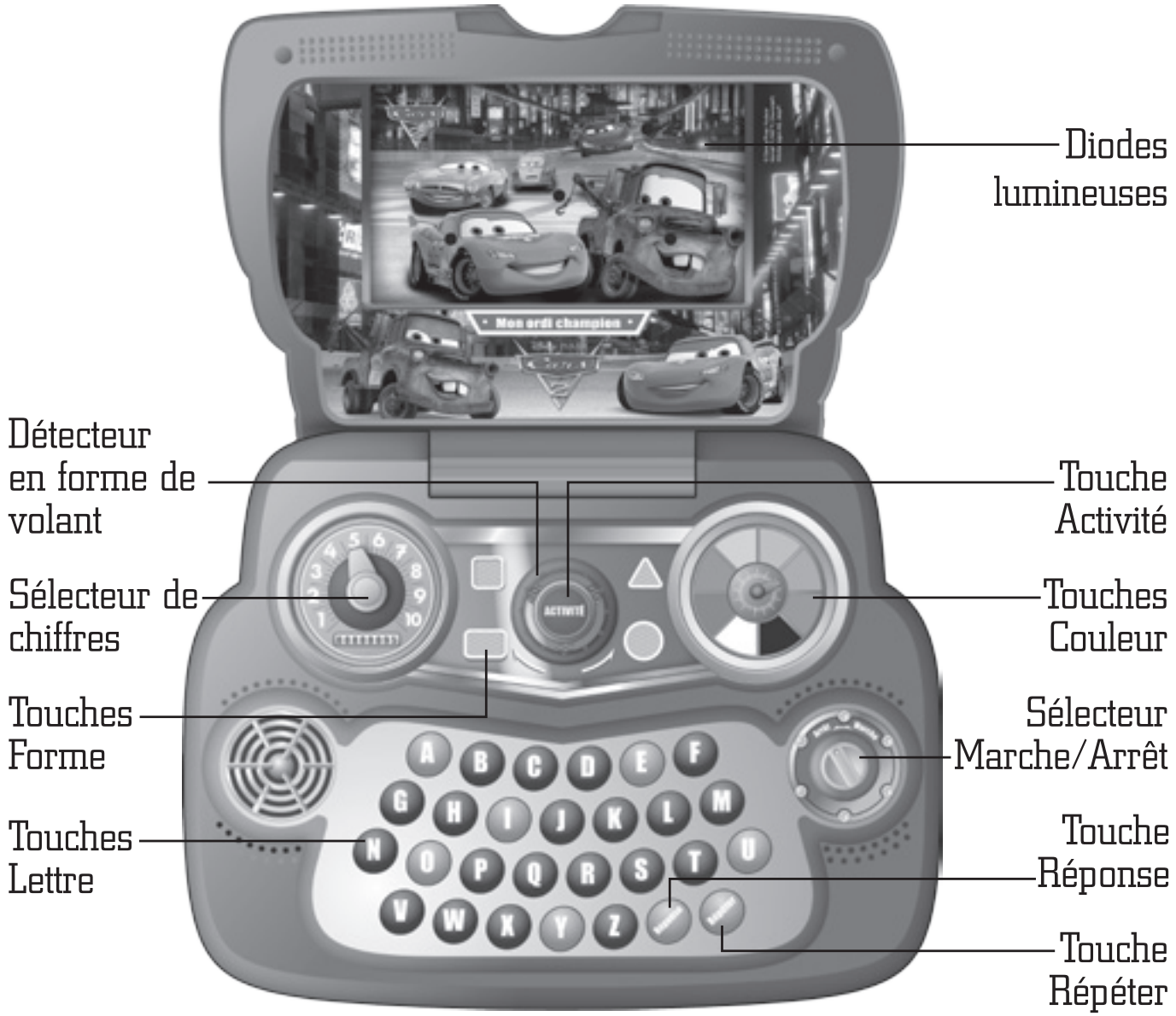
INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Mon ordi champion** de **VTech**®. Félicitations !

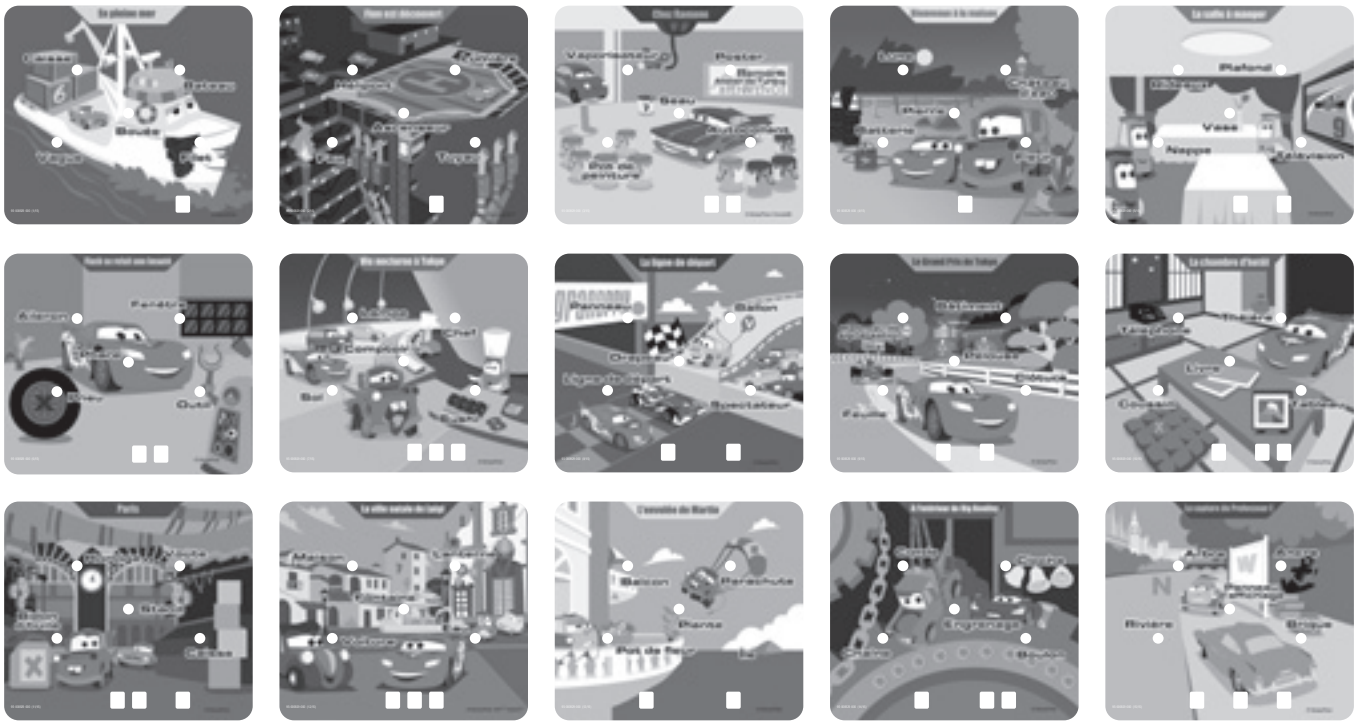
Viens vivre une formidable aventure éducative avec les personnages de Cars ! **Mon ordi champion** contient 15 cartes d'activité recto verso représentant des scènes du film *Cars 2*.

Des questions sont posées sur la première lettre des mots, les quantités, les lettres et les chiffres cachés ou encore sur les couleurs. Des diodes lumineuses permettent de sélectionner ses réponses sur les cartes et de faire des petits jeux de mémorisation visuelle.

Prêt à rejoindre Flash McQueen et ses amis ? Mets le contact... C'est parti !



15 cartes d'activité recto verso



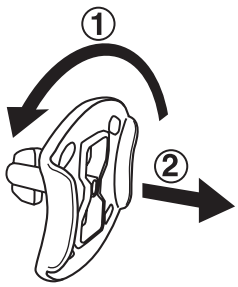
CONTENU DE LA BOÎTE

- **Mon ordi champion** de **VTech®**
- Un manuel d'utilisation
- Un bon de garantie de 1 an

Attention : pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

Pour retirer l'attache de la boîte :



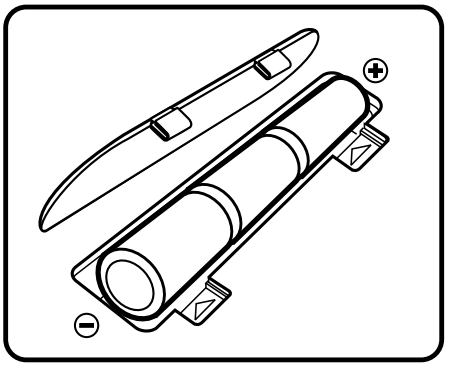
① Tourner l'attache permettant de fixer le jeu à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

② Retirer et jeter l'attache en plastique.

1. ALIMENTATION

Mon ordi champion fonctionne avec 3 piles LR6/AA de 1,5 V. Piles de démonstration incluses.

1.1. INSTALLATION DES PILES



1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que **Mon ordi champion** est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé au dos de **Mon ordi champion**.
3. Insérer 3 piles LR6/AA (alcalines pour des performances maximales).
4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles.

1.2. MISE EN GARDE

Les piles fournies avec le produit permettent de tester le jouet en magasin mais ne sont pas des piles longue durée. Pour des performances maximales, nous vous recommandons d'utiliser des piles alcalines neuves.

Nous déconseillons l'utilisation des piles rechargeables.

- Ne pas mélanger différents types de piles ou d'accumulateurs (piles rechargeables).
- Seules des piles du type recommandé dans le paragraphe précédent doivent être utilisées.
- Mettre en place les piles ou les accumulateurs en respectant les polarités + et –.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit (en reliant directement le + et le –).
- Ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec d'autres usagés.
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jouet.

- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.
- Enlever les accumulateurs du jouet pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.
- Le jouet ne doit pas être connecté à plus de sources d'alimentation électrique que le nombre conseillé.

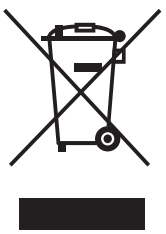
NOTES :

- La face intérieure du couvercle du compartiment à piles peut être munie d'une petite bande de mousse. Celle-ci permet un meilleur maintien des piles. Le compartiment à piles devra être soigneusement fermé pour éviter que de très jeunes enfants aient accès à cette bande de mousse (risque d'étouffement s'ils la portent à la bouche ou aux narines).

- Les jouets VTech® sont des équipements électriques et électroniques (EEE) qui, en fin de vie, feront l'objet d'une collecte sélective en vue de leur recyclage. Ainsi, afin de préserver l'environnement, VTech® vous recommande de retirer et de jeter vos piles usagées dans les containers prévus à cet effet, puis de déposer le jouet en fin de vie dans les points de collecte mis à disposition dans les magasins ou dans votre commune.

- Le symbole de la poubelle barrée sur les produits et les piles ou sur leur emballage respectif indique que les équipements électriques et électroniques ainsi que les piles ne doivent pas être jetés dans les déchets ménagers car ils contiennent des substances pouvant être néfastes à l'environnement et à la santé.

  Lorsque les symboles Hg, Cd ou Pb sont indiqués, cela signifie que la pile contient plus de mercure (Hg), cadmium (Cd) ou plomb (Pb) que la valeur spécifiée dans la Directive 2006/66/CE sur les piles et les accumulateurs.



  La barre noire indique que le produit a été placé sur le marché après le 13 août 2005.

  Contribuez à la protection de l'environnement en triant vos produits et piles usagés.

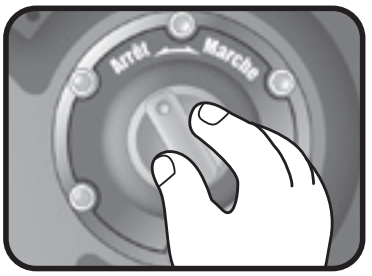
Pour plus d'informations sur la collecte et le tri des piles usagées, vous pouvez visiter le site Internet http://www.corepile.fr

Pour plus d'informations sur le tri des produits électriques et électroniques, vous pouvez contacter notre service consommateurs.

2. COMMANDES

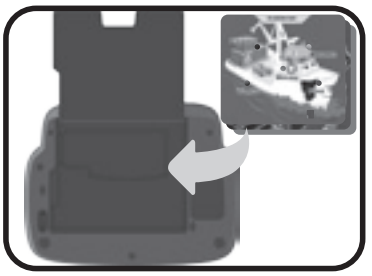
2.1. SÉLECTEUR MARCHE/ARRÊT

Pour mettre en marche **Mon ordi champion**, tourner le sélecteur sur la position **Marche**. Tourner le sélecteur sur la position **Arrêt** pour éteindre **Mon ordi champion**.



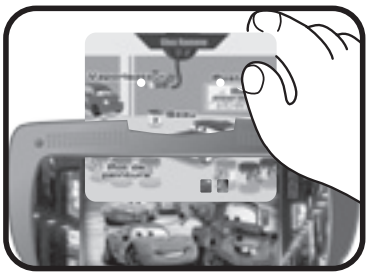
2.2. COMPARTIMENT DE RANGEMENT DES CARTES

Un **compartiment**, situé sous l'ordinateur, permet de ranger les 15 cartes d'activité.



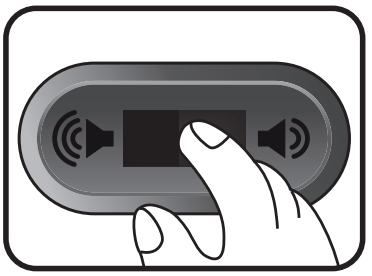
2.3. CARTES D'ACTIVITÉ RECTO VERSO

Insérer une **carte** dans l'emplacement pour apprendre les mots, les chiffres, les couleurs et les formes. Il y a 15 cartes d'activité recto verso au total.



2.4. RÉGLAGE DU VOLUME SONORE

Pour ajuster le **volume sonore**, placer le sélecteur sur la position pour un volume faible ou sur la position pour un volume fort.

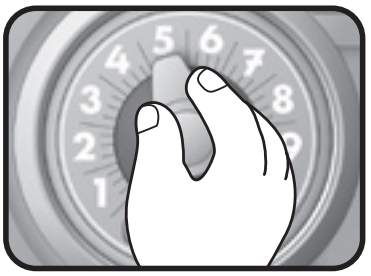


2.5. TOUCHES LETTRE

Lorsque aucune carte n'est insérée, appuyer sur les **touches Lettre** pour découvrir le nom des lettres.
Lorsqu'une carte est insérée, les **touches Lettre** permettent de répondre aux questions sur la première lettre des mots et sur les lettres cachées.

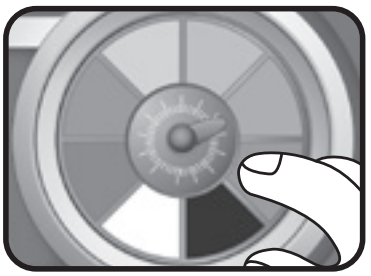
2.6. SÉLECTEUR DE CHIFFRES

Lorsque aucune carte n'est insérée, tourner le **Sélecteur de chiffres** pour découvrir le nom des chiffres.
Lorsqu'une carte est insérée, le **Sélecteur de chiffres** permet de répondre aux questions sur les quantités et sur les chiffres cachés.



2.7. TOUCHES COULEUR

Lorsque aucune carte n'est insérée, appuyer sur les **touches Couleur** pour découvrir le nom des couleurs.
Lorsqu'une carte est insérée, les **touches Couleur** permettent de répondre aux questions sur la couleur des objets.



2.8. TOUCHES FORME

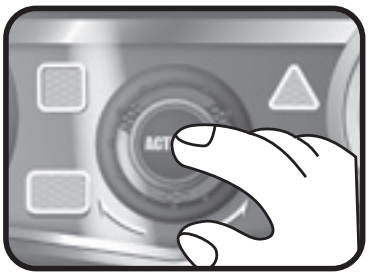
Lorsque aucune carte n'est insérée, appuyer sur les **touches Forme** pour découvrir le nom des formes.
Lorsqu'une carte est insérée, les **touches Forme** permettent de répondre aux questions sur la forme des objets et sur les formes cachées.

2.9. DÉTECTEUR EN FORME DE VOLANT

Appuyer sur le **détecteur en forme de volant** pour écouter des phrases amusantes et des effets sonores entraînants.

2.10. TOUCHE ACTIVITÉ

Appuyer sur la **touche Activité** pour passer du mode **Jeu libre** au mode **Tâche** lorsque aucune carte n'est insérée, et passer du mode **Jeu libre** au mode **Mission** lorsqu'une carte est insérée.



2.11. TOUCHE RÉPÉTER

Appuyer sur la **touche Répéter** pour entendre à nouveau une question ou une instruction.

2.12. TOUCHE RÉPONSE

Appuyer sur la **touche Réponse** pour entendre la réponse à une question.

2.13. DIODES LUMINEUSES

Les **diodes lumineuses** permettent d'éclairer les zones de chaque scène.

2.14. ARRÊT AUTOMATIQUE

Afin de préserver la durée de vie des piles, **Mon ordi champion** s'éteindra automatiquement après plusieurs minutes d'inactivité. Pour rallumer **Mon ordi champion**, tourner le **Sélecteur de chiffres** sur la position **Marche**, appuyer sur n'importe quelle **touche Lettre** ou appuyer sur la **touche Réponse** ou la **touche Répéter**.

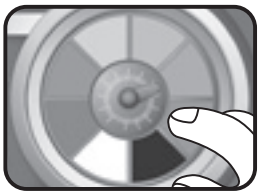
3. DESCRIPTION DES ACTIVITÉS

3.1. MODE JEU LIBRE

Tourner le **Sélecteur de chiffres** pour entendre prononcer les chiffres.

Appuyer sur les **touches Lettre** pour entendre prononcer les lettres.

Appuyer sur les **touches Couleur** pour entendre prononcer les couleurs.



Appuyer sur les **touches Forme** pour entendre prononcer les formes.

3.2. MODE MISSION

Lorsqu'une carte est insérée :

C'est l'heure de la mission ! Dans ce mode, 5 types de questions différentes sur les cartes sont posés au cours du jeu :

- Trouver la première lettre d'un mot ou d'un nom.
  Appuyer sur une **touche Lettre** pour répondre à ces questions.
- Trouver la couleur d'un objet.
  Appuyer sur une **touche Couleur** pour répondre à ces questions.
- Trouver la forme d'un objet.
  Appuyer sur une **touche Forme** pour répondre à ces questions.
- Trouver le nombre d'objets.
  Tourner le **Sélecteur de chiffres** pour répondre à ces questions.
- Trouver une lettre, une forme ou un chiffre caché.
  Appuyer sur une **touche Lettre**, une **touche Forme** ou tourner le **Sélecteur de chiffres** pour répondre à ces questions.

Remarque : les cartes doivent être correctement insérées. Si rien ne se passe après avoir inséré une carte, retirer puis réinsérer la carte en s'assurant qu'elle est convenablement positionnée.

3.3. MODE TÂCHE

Voici quelques tests pour voir si tu es aussi rapide que Flash ! Dans ce mode, une séquence de questions sera posée selon les même types que dans le **MODE MISSION**. Une fois la séquence de questions terminée, tu entendras une phrase de récompense avant de retourner au **MODE JEU LIBRE**.

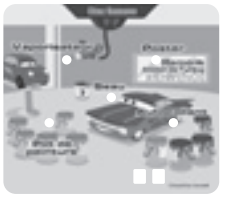
4. CARTES D'ACTIVITÉ

Les cartes présentent 30 scènes du film *Cars 2* !

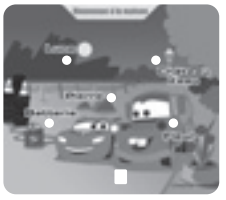
Carte 1 – Face A : En pleine mer
Face B : La plate-forme pétrolière

Carte 2 – Face A : Finn est découvert
Face B : Radiator Springs

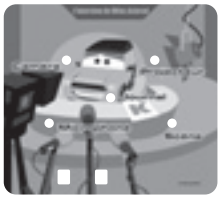
Carte 3 – Face A : Chez Ramone
Face B : Chez Flo, au V8 café



Carte 4 – Face A : Bienvenue à la maison
Face B : Le musée de Radiator Springs



Carte 5 – Face A : La salle à manger
Face B : L'interview de Miles Axlerod



Carte 6 – Face A : Flash se refait une beauté
Face B : Tokyo

Carte 7 – Face A : Vie nocturne à Tokyo
Face B : Les toilettes

Carte 8 – Face A : La ligne de départ
Face B : Arrêt au stand

Carte 9 – Face A : Le Grand Prix de Tokyo
Face B : L'aéroport

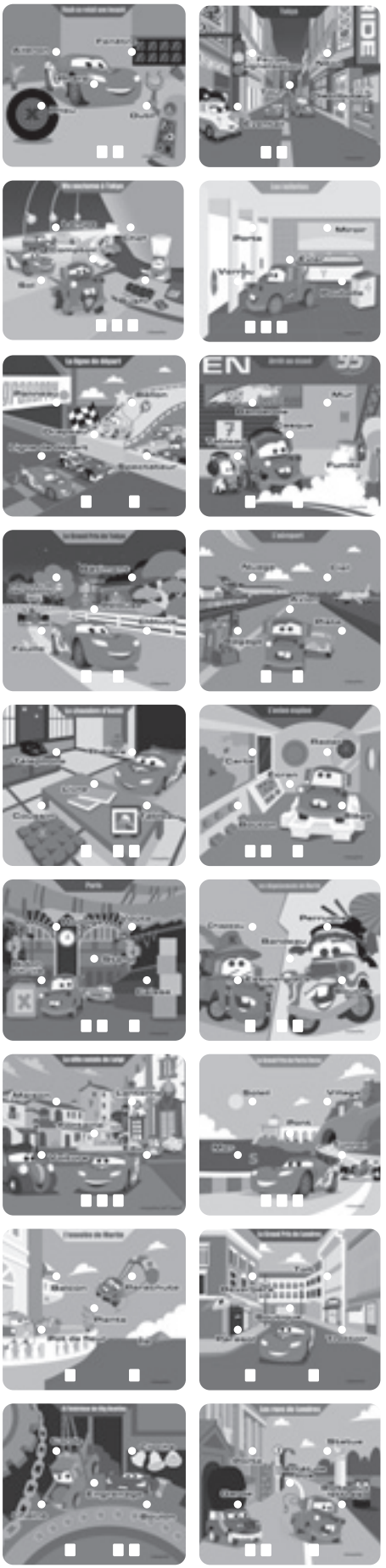
Carte 10 – Face A : La chambre d'hôtel
Face B : L'avion espion

Carte 11 – Face A : Paris
Face B : Les déguisements de Martin

Carte 12 – Face A : La ville natale de Luigi
Face B : Le Grand Prix de Porto Corsa

Carte 13 – Face A : L'envolée de Martin
Face B : Le Grand Prix de Londres

Carte 14 – Face A : À l'intérieur de Big Bentley
Face B : Les rues de Londres



Carte 15 – Face A : La capture de Professeur Z
Face B : Une course entre amis

5. À NOTER

5.1. ENTRETIEN

- Utiliser simplement un linge légèrement humide.
- Éviter toute exposition prolongée de **Mon ordi champion** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer **Mon ordi champion** dans un endroit sec.
- **Mon ordi champion** est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

5.2. EN CAS DE PROBLÈME

Si **Mon ordi champion** ne se met pas en marche ou s'arrête brusquement de fonctionner :

1. Assurez-vous que les piles fonctionnent et qu'elles sont installées correctement.
2. Si **Mon ordi champion** ne fonctionne toujours pas, contactez notre service consommateurs.

6. SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs.

Avant de contacter le support technique, munissez-vous des informations suivantes :

- Nom du produit et numéro de série (situé derrière ou sous le produit).
- Type de problème rencontré.
- Manipulation faite juste avant que le problème ne survienne.

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Service consommateurs VTECH
VTECH Electronics Europe SAS
24, allée des Sablières
78290 Croissy-sur-Seine
FRANCE
E-mail : vtech_conseil@vtech.com
Tél. : 0 820 06 3000 (0,12 €/min)
De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jouet ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vtech-jouets.com à la rubrique « Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux droits et libertés individuels.